

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ К ИЗУЧЕНИЮ РУССКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ



Гарная Елена Павловна,
*учитель русского языка и литературы
ГУО «Сосновская детский сад-базовая
школа Витебского района»*

ИГРА – ЭТО «ПУТЬ ДЕТЕЙ К ПОЗНАНИЮ МИРА, В КОТОРОМ ОНИ ЖИВУТ И КОТОРЫЙ ПРИЗВАНЫ ИЗМЕНЯТЬ»

В статье представлен опыт по использованию игровых технологий на различных этапах учебного занятия. Применение игровых технологий дает возможность разнообразить учебную деятельность, активизировать творческий потенциал даже низкомотивированных учащихся, создать ситуацию успешности для каждого из них на учебном занятии и во внеурочной деятельности.

Введение. Для каждого учителя является важным повышение эффективности обучения. И этот вопрос требует постоянного поиска ответов, которые могли бы способствовать оптимизации образовательного процесса. Это означает поиск наиболее эффективных средств обучения. Активизация познавательной деятельности учащихся – одна из основных задач в обучении русскому языку. На мой взгляд, эта задача успешно решается через формирование устойчивого познавательного интереса обучающихся к изучению языка и литературы посредством использования обучающих и развивающих игр на учебных занятиях.

Русский язык является одним из сложных предметов в школе, поэтому необходимо постоянно повышать у учащихся интерес к изучению этого предмета, делать уроки как можно более увлекательными. В этом и могут помочь игры, их умелое использование на уроках. Именно через игры можно привлечь внимание детей к предмету, развивать у них заинтересованность в получении знаний. В игровой ситуации у учащихся развиваются психические процессы, а изучаемый материал усваивается и запоминается лучше. Применение игр способствует не только повышению интереса к предмету, но и возра-

стает качество самого обучения, повышает прочность полученных знаний.

В игре ребенок с большим интересом и желанием выполняет то, что раньше казалось очень трудным и неинтересным. В.А. Сухомлинский считал, что ребенок – это пытливейший исследователь, который познает мир, делает новые открытия через игру. Обучающий характер игр основан на важнейшей закономерности игровой деятельности – стремлении действовать в воображаемой ситуации, проявить догадку, ловкость, смекалку в умственной деятельности. В основе любой игры лежит какая-то «тайна», неизвестность результата.

Игра всегда связана с различными переживаниями детей: волнением, чувством ответственности, торжеством победы, радостью успеха, отчаянием, огорчением в случае неудачи. Внесение элементов занимательности, непосредственно связанных с изучением материала, создает положительные эмоции, которые обеспечивают успешное протекание целенаправленной деятельности школьников. Каждая такая игра возбуждает в школьнике потребность испытать чувство преодоления, особенно это относится к играм-соревнованиям. Привлекает детей в игре и другая, тоже очень важная ее сторона – простота

и доступность способов деятельности. Правила игры всегда понятны, просты и посылны.

Игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способность учиться, но развивает познавательную активность школьников.

Основная часть. В моей работе наиболее часто я использую игровые технологии при проведении внеклассных мероприятий, где сама атмосфера способствует созданию неформальной обстановки и снимает напряженность учащихся, особенно учащихся с низкой мотивацией к учебной деятельности. Но и на учебных занятиях мной активно применяются различные игровые элементы и дидактические игры, которые позволяют переключить внимание учащихся и создать ситуацию, при которой даже слабоуспевающий учащийся не боится допустить ошибку.

Познавательные (дидактические) игры – это специально созданные ситуации, моделирующие реальность, из которых учащимся предлагается найти выход. Главное назначение данного метода – стимулировать процесс. Такие стимулы учащийся получает в игре, где он выступает активным преобразователем действительности.

Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием четко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

Она состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры.

Целесообразность использования игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности игровых технологий уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

– свободная развивающая деятельность, принимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата;

– творческий, импровизационный, очень активный характер этой деятельности;

– эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция.

Игровые технологии можно успешно использовать на уроках разных типов в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).

Дидактическая задача определяется целью обучающего и воспитательного воздействия. Она формируется педагогом и отражает его обучаю-

щую деятельность. Игровая задача осуществляется детьми. Дидактическая задача в игре предстает перед детьми в виде игрового замысла.

Игровые правила обусловлены познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей. Игровые действия – основа игры. Чем разнообразнее действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи.

Подведение итогов проводится сразу по окончании игры. Необходимо при этом отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей. Все содержание игры должно быть результативно.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Выделяют следующие виды дидактических игр:

1. *Игры-упражнения.* Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

2. *Игры-путешествия.* Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в данных играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

3. *Игры-соревнования.* Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

Поэтапное распределение игр и игровых моментов на уроке подразумевает следующее:

в начале урока цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность;

в середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы;

в конце урока игра может носить поисковый характер;

на любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям: быть интересной, доступной, включать разные виды деятельности детей.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1) правильно организованная с учетом специфики материала игра тренирует память, по-

могает учащимся выработать речевые умения и навыки;

2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3) игра – один из приемов преодоления пассивности учеников;

4) в составе команды каждый ученик несет ответственность за весь коллектив, заинтересован в лучшем результате своей команды и стремится быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Чаще всего классификация дидактических игр по русскому языку основана на тематическом принципе: игры распределяются по разделам лингвистики:

- фонетические игры: фонемное различение слов;
- лексико-фразеологические игры: назначение слов;
- игры по морфемике и словообразованию: игры, развивающие умение делить слово на морфемы и выявлять способы словообразования;
- морфологические игры: способствуют освоению морфологии;
- синтаксические игры: способствуют освоению синтаксиса и пунктуации;
- игры по орфографии: закрепляют правила орфографии.

При применении элементов игровых технологий на всех этапах урока можно использовать разнообразные формы грамматических игр: состязания, конкурсы, сигнальные карточки, игры-путешествия, викторины, загадки.

Приведу несколько примеров самых элементарных игровых ситуаций, которые практически не требуют предварительной подготовки. Для их проведения я формирую в классе группы, объединяя вместе сильных и слабоуспевающих учащихся. Эти группы и соревнуются между собой.

Фонетические игры:

1. Запишите 10–15 слов, в которых больше букв, чем звуков (конь), и наоборот – больше звуков, чем букв (еж).

2. Запишите за определенное время как можно больше слов, в которых:

- а) все буквы соответствуют звукам (*мир, правда, работа* и т.д.);
- б) есть фонетическое явление – оглушение (*труд*);
- в) есть фонетическое явление – озвончение (*просьба*);
- г) больше звуков, чем букв (*еж*);
- д) слова с сочетаниями **чк, чн, чт, нч, нщ, рщ, щн**;

е) выполните фонетический разбор слова командой по цепочке.

Лексико-фразеологические игры:

1. Кроссворды по различным темам.
2. Определите слово по его лексическому значению:

- Цвет фиалки и сирени. (*Лиловый.*)
- Заранее намеченный путь следования. (*Маршрут.*)
- Мысленно представить себе что-либо. (*Вообразить.*)
- Очень большой. (*Огромный, гигантский.*)
- Желтый с красноватым оттенком. (*Оранжевый.*)
- Знаки для обозначения звуков. (*Буквы.*)
- Слова, употребляемые жителями одной местности. (*Диалект.*)
- Слова, употребляемые в профессии? (*Профессионализмы.*)

3. Назовите антоним:

Большой, высокий, длинный, широкий, толстый, глубокий, прямой, первый, верхний, скупой, радоваться, правда, умный, смеяться, ломать, холод...

4. Назовите синоним:

Артист, верный, аплодировать, тревога, вертеться, смелый, опередить, пилот, внешность, будущий...

5. Запишите сочетания слов, заменяя в них прилагательные синонимами с приставкой без- (бес-):

Смелый человек, тихая погода, добродушный смех, ясное небо, правильный ответ. Тревожный сон, напрасный труд, вечная слава, непонятливый человек, прозрачная жидкость. Огромное количество, тихие шаги, спокойный ребенок, жестокий человек, нечестный поступок.

Игры по морфемике и словообразованию:

1. Образуйте от слов с непроемной основой наибольшее количество родственных слов (учитывая и сложные слова).

2. *Земля, хлеб, вода, мир, труд, дом, лес.*

3. Из каждого ряда слов выпишите только однокоренные, родственные. Докажите правильность своего выбора, составив с этими словами словосочетания:

4. *Горе, горький, гористый, горчица, пригорюниться, городской, пригорок, горчица, горемыка, пригореть, горбиться.*

5. С приставками, указанными ниже, за определенное время запишите возможно большее количество пар слов любой части речи:

Без- (бес-), вз- (вс-), воз- (вос-), из- (ис-), раз- (рас-).

6. За условленное время запишите как можно больше слов:

- а) с соединительной гласной о (*водовоз*);
- б) без соединительной гласной (*долгосрочный*);
- в) из названий начальных букв слов (*БДТ*).

7. Замените словосочетание одним словом с нужным суффиксом.

Музыкант, играющий на трубе. Хитрый человек. Житель Тулы. Смелый человек. Тот, кто богат на выдумки. Любящий мечтать. Тот, кто любит шутить. Участник игры. Тот, кто пахнет землей. Сельский житель. Житель Харькова. Специалист по химии. Детеныш орла. Житель Томска. Момент бросания мяча. Женщина-повар. Собирающий коллекцию. Болтливая девочка. Березовая роща. Гриб, растущий под березами. Свойство доброго человека. Машина для молотбы. Свойство чего-либо нового. Качество хвастливого человека. Синоним слова стройка. Существительное от глагола электрифицировать.

Морфологические игры:

1. Выпишите в одну колонку словосочетания с качественными прилагательными, а в другую – с относительными. Выигрывает тот, кто быстрее всех и правильно записал все словосочетания.

Глинистый грунт, глиняный кувшин, бархатный голос, приветливая девочка, приветственная речь, сердечная мышца, сердечная встреча, хвалебный отзыв, лечебный препарат, суточная добыча, наблюдательный пункт, наблюдательный взгляд, бревенчатый сарай, рассыпчатый плов, комический персонаж, комичный случай, седая голова, седая старина, холодный взгляд, холодная зима.

2. За определенное время запишите пословицы и поговорки с глаголами: а) повелительного наклонения; б) сослагательного наклонения.

3. Запишите существительные (в словосочетаниях), которые в зависимости от написания могут обозначать то нарицательные, то собственные существительные. Например: вера в добро, моя сестра Вера и т.д.

Синтаксические игры:

1. Из приведенных ниже сочетаний слов выберите только словосочетания и отметьте в них главное слово.

Солнечный день, леса и парки, ребята трудятся, подъехать к станции, после уроков, любимое занятие, были заняты, открывая дверь, выбирать профессию, правильно и аккуратно, урок окончен, стакан молока, более важный, доволен результатами, заняты делом, альбом или тетрадь, книга интересна, ради жизни, двадцать пять, слово в слово, упорно учиться.

2. Назовите, распространенное или нераспространенное предложение. Объясните. Запишите, выделите члены предложения.

1. Настала весна. 2. Дождались весны. 3. Буду геологом. 4. Переписываются с геологом. 5. Все в сборе. 6. Все в поле. 7. Становится тепло. 8. На дворе тепло. 9. Было поздно. 10. Это было позже. 11. Начнем заниматься. 12. Начнем

с утра. 13. Отец сердит. 14. Отец дома. 15. Был старостой. 16. Был в театре. 17. Собирались играть. 18. Собирались на матч. 19. Стала артисткой. 20. Стала на дороге. 21. Боялся войти. 22. Боялся собаки. 23. Дал слово. 24. Дал книгу. 25. Пришли на выручку. 26. Пришли на собрание.

3. За условленное время на одну из предложенных тем напишите рассказ, состоящий из возможно большего количества односоставных предложений.

1. Утро в лесу. 2. Весна в деревне. 3. Золотая осень. 4. Строительство. 5. Вечерний город.

4. Командные игры, которые можно использовать в качестве физкультурной паузы.

«Кто? Что?» Участники по одному выбегают к доске и составляют предложения, где подлежащее выражено:

1. Прилагательным: **Сытый** голодного не разумеет. (Посл.)

2. Притяжательным местоимением: **Наши** выиграли!

3. Отрицательным местоимением: **Никто** не спал в эту ночь.

4. Неопределенным местоимением: **Со мной** происходит **нечто** странное. (Ч.)

5. Причастием: **Неправдой нажитое** впрок не пойдет. (Посл.)

6. Числительным: **Двенадцать** – четное число.

7. Словосочетанием: **Три девицы** под окном пряли поздно вечерком.

8. Глаголом в н. ф.: **Жить** – родине служить.

9. Наречием: **Ваше** постоянное «завтра» уже всем надоело.

10. Междометием: **Далече** грянуло ура. (П.)

В слабом классе нужно дать образец. Хорошо проходит на этапе закрепления. К – «Дружная семья» – это десять частей речи. Учитель называет слово, состоящее из десяти букв. Например: трудолюбие, литература и т.п. Слово нужно записать по вертикали и к каждой букве подобрать часть речи, например:

Т – ты – местоимение

Р – разве – частица

У – удивляться – глагол

Д – десять – числительное

О – ох – междометие

Л – легко – наречие

Ю – юла – существительное

Б – без – предлог

И – или – союз

Е – еловый – прилагательное

1 ученик – одна буква. Оцениваются скорость и правильность.

(Я провожу эти игры несколько уроков подряд для закрепления навыка). Оцениваются скорость и правильность.

Игры по орфографии:

1. Приставка или нет?
Прекрасный, премия, пригород, прерия, призовой, присказка, приход, принцесса.
2. Наблюдательны ли вы? Прочитайте слова один раз. Закройте их.
а) *Облако, бархат, ярмарка, канцтовары, абажур, витрина, жилет, канава, азарт, канада.*
Прочитайте слова под буквой «б». В каких словах допущены ошибки?
б) *Бархат, облако, ярморка, абажур, канцтовары, желет, витрина, канава, азарт, кананада.*
3. Запишите словарные слова с двойной согласной (класс, масса...).
4. Словарная работа «Разделительные ь и ы» (одна команда записывает слова с мягким знаком, другая – с твердым):
1. Млекопитающее, наиболее близкое к человеку по строению тела. (*Обезьяна.*)
2. Извещение о чем-либо, напечатанное в газете, журнале или вывешенное где-либо. (*Объявление.*)
3. Действие, в результате которого получается фото- или киноизображение. (*Съемка.*)
4. Перемещение вверх, придание чему-нибудь более высокого положения. (*Подъем.*)
5. Группа живущих вместе родственников. (*Семья.*)
6. Снежная буря. (*Вьюга.*)
7. Старинное колющее и метательное оружие на древке. (*Копье.*)
8. Небольшие водные потоки. (*Ручьи.*)
9. Огнестрельное оружие с длинным стволом. (*Ружье.*)
10. Драматическое произведение для театрального представления. (*Пьеса.*)
11. Те, кто связан с кем-нибудь дружбой. (*Друзья.*)
12. Письменное или устное изложение в оправдание чего-нибудь, признание в чем-нибудь. (*Объяснение.*)
5. Словарная работа «Животные и птицы в пословицах и поговорках»:
1. Какое животное заставляет трудиться?
2. О каком животном говорят, что его ноги кормят?
3. Кто уцелеет, если волки сыты?
4. У кого молоко на языке?
5. Какое животное не знает правил этикета?
6. Жадина на сене.
7. Какую птицу можно назвать хвостатой сплетницей?
8. Недруг для свиньи.
9. Горный свистун.
10. Хищник в каракулевой шубе.
11. Птицы, не поющие дуэтом.
12. Разумная альтернатива журавлю.

13. Птица, умеющая писать.
 14. «Природный материал» для изготовления слона.
 15. Эксперт по новым воротам.
- Ответы:
1. Без труда не вынешь и рыбку из пруда.
2. Волка ноги кормят.
3. И волки сыты, и овцы целы.
4. Молоко у коровы на языке.
5. Посади свинью за стол – она и ноги на стол.
6. Собака на сене – сама не ест и другим не дает.
7. Сорока на хвосте принесла.
8. Гусь свинье не товарищ.
9. Когда рак на горе свиснет.
10. Волк в овечьей шкуре.
11. Два соловья на одной ветке не поют.
12. Лучше синица в руках, чем журавль в небе.
13. Пишет как курица лапой.
14. Сделал из мухи слона.
15. Смотрит как баран на новые ворота.

Игровая физкультурная пауза с мячом. Ученик, которому учитель бросает мяч, продолжает фразеологизм.

- Хитер ... как лиса
Труслив ... как заяц
Голоден ... как волк
Здоров ... как бык
Изворотлив ... как уж
Надут ... как индюк
Нем ... как рыба
Грязный ... как свинья
Упрям ... как осел
Болтлив ... как сорока
Колючий ... как еж.

Заключение. Умелое сочетание различных форм, методов и средств обучения позволяет более эффективно решать учебно-воспитательные задачи образовательной программы. Одним из важнейших условий активизации познавательной деятельности школьников на уроках русского языка, развития их самостоятельности, мышления является грамматическая игра.

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир человека вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности. В игре дети овладевают новыми знаниями, умениями и навыками».

Важный стимул в игре – элемент соревнования. В соревнованиях возрастает активность ученика, его воля к победе. Игра помогает учителю сплотить ученический коллектив, включить

в активную деятельность детей замкнутых и застенчивых. В играх воспитывается сознательная дисциплина, дети приучаются к соблюдению правил справедливости, умению контролировать свои поступки, правильно и объективно оценивать поступки других людей. Не менее важна игра и для самого учителя. В играх педагог может лучше узнать своих воспитанников, их характер, привычки, организаторские способности, творческие возможности, что позволит ему найти новые пути воздействия на каждого из них. Игры сближают учителя с учащимися, помогают установить с ними более тесный контакт.

Таким образом, игру на уроке можно рассматривать как особый метод вовлечения детей в творческую деятельность, как одно из серьезных средств педагогического воздействия на школьников, а главное, как пример увлекательной работы над повышением уровня грамотности учащихся и активизации их познавательной деятельности. Но необходимо помнить, что игра – не самоцель, она не должна быть единственным средством обучения и воспитания; важно обеспечить сочетание игры с другими видами деятельности на уроке.

Игровые технологии в воспитании и обучении – самые древние и, на мой взгляд, самые эффективные. Игра приоткрывает ребенку незнанные грани изучаемой науки, помогает по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению у школьников интереса к учебному предмету, а значит, процесс обучения становится более эффективным. Использование игровых технологий на уроках русского языка помогает снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания. А это, несомненно, содействует развитию познавательного интереса к русскому языку как к учебному предмету. Игра на уроках русского

языка способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор, несет в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремленность, умение находить решение в нестандартной ситуации [1–10].

ЛИТЕРАТУРА

1. Александрова, Г.В. Занимательный русский язык / Г.В. Александрова. – СПб.: Тригон, 1998.
2. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой [Текст]: кн. для учителя / Н.П. Аникеева. – М.: Просвещение, 1987.
3. Арсирий, А.Т. Занимательные материалы по русскому языку [Текст]: кн. для учащихся / А.Т. Арсирий. – М.: Просвещение, 1995.
4. Граник, Г.Г. Секреты орфографии [Текст]: кн. для учащихся 5–7 классов / Г.Г. Граник, С.М. Бондаренко, Л.А. Концевая. – М.: Просвещение, 1991.
5. Григорян, Л.Т. Язык мой – друг мой [Текст]: пособие для учителя / Л.Т. Григорян. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Просвещение, 1988.
6. Иванова, В.А. Занимательно о русском языке [Текст]: пособие для учителя / В.А. Иванова, З.А. Потиха, Д.Э. Розенталь. – Л.: Просвещение, 1990.
7. Милославский, И.Г. Как разобрать и собрать слово [Текст]: кн. для учащихся / И.Г. Милославский. – М.: Просвещение, 1993.
8. Розенталь, Д.Э. А как лучше сказать? [Текст]: кн. для внеклассного чтения / Д.Э. Розенталь. – М.: Просвещение, 1979.
9. Эльконин, Д.Б. Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 304 с.
10. Интернет-ресурсы для школьников (лингвистические игры, упражнения, тесты по русскому языку).